

Die Verkehrssicherheitsberatung der Polizei Münster versendet, im Rahmen ihrer Verkehrssicherheitsarbeit, in regelmäßigen Abständen interessante Beiträge in Form einer

V. erkehr s. I. nformation s. M. ail

Nehmen Sie diesen kostenfreien Service in Anspruch. Zur einmaligen Anmeldung senden Sie eine E-Mail mit folgenden Daten an:

vim.muenster@polizei.nrw.de

1. *Geburtsjahr Ihres Kindes
(Damit wir Sie altersgerecht informieren können)*
2. *Besuchen mehrere Ihrer Kinder einen Kindergarten und eine Grundschule,
benötigen wir die Geburtsjahre aller Kinder*
3. *Ihre E-Mail-Adresse*
4. *Lehrerinnen und Lehrer sowie Erzieherinnen und Erzieher werden gebeten, ihre Funktion und die Schule bzw. Einrichtung mit anzugeben*

Impressum und Kontakt:
Polizeipräsidium Münster
Verkehrssicherheitsberatung
Hammer Str. 234
48153 Münster
☎ 0251-275-1522 bis 1528



V. erkehr s.

I. nformation s.

M. ail

„ EXTRA“

SPIELE AUF DER URLAUBSFAHRT

Wer sieht es zuerst...

Ein Spieler beginnt und darf sich einen Gegenstand oder irgendetwas einfallen lassen, was man auf der Straße/Umgebung als Erster entdecken soll. Beispiel: Wer sieht zuerst einen Autotransporter oder Auto mit Blaulicht oder..? Wer es zuerst entdeckt, darf sich wieder was einfallen lassen.

Summen

Ein Spieler summt eine Melodie eines bekannten Liedes. Die anderen versuchen, den Liedertitel zu erraten. Wer das Lied zuerst errät, darf dann eine neue Melodie summen.

Fantasiewolken

Wer hat das früher nicht gemacht? Überlegen, wonach die Wolken aussehen, welche Form haben sie, wem ähneln sie? Ein Spiel für wolkige Reisetage.

Stationspäckchen

Mehrere kleine Tüten mit Inhalt vorbereiten, die während der Reise bei 50, 100 oder 200 km den Kindern gegeben werden. So vergehen auch längere Fahrten schneller. In die Tüten kann man z.B. kleine Spielzeuge, Papier und Buntstifte, ein paar Bonbons oder auch ein Getränk geben. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Wandlung

Ein kurzes Wort soll durch Ändern eines Buchstabens in zahlreiche andere Wörter verwandelt werden. Wer die meisten Abwandlungen hat, gewinnt. z.B. Rost - Rast - Mast - Last - List - Mist - Most etc.

Zahlen streichen

Die Mitspieler schreiben je zehn Zahlen zwischen 10 und 99 auf, wobei keine zweimal vorkommen darf. Dann müssen die Zahlen auf Autoschildern gefunden werden: In „HH-HH 1234“ etwa sind die Zahlen 12, 23 und 34 versteckt. Wer als Erster alle zehn Zahlen gefunden hat, gewinnt.

Ja oder Nein

Ein Mitspieler denkt sich ein bestimmtes Tier aus und die anderen versuchen es zu erraten. Sie dürfen dazu gemeinsam nicht mehr als 20 Fragen stellen, die nur mit ja oder nein beantwortet werden. Zum Beispiel: "Kann dein Tier fliegen?", Hat es vier Beine?"

Markenmeister

Jeder Mitspieler wählt eine Automarke (keine darf doppelt vorkommen, bei Streit entscheidet das Los!). Wer zuerst zehn Autos seiner Marke beim Überholen oder Überholt werden identifiziert hat, gewinnt.

Wörter Sammlung

Bei diesem Spiel können Kinder ganz nebenbei ihren Wortschatz erweitern. Es gilt Doppelwörter zu bilden, die alle z.B. das Wort "Auto" enthalten. Also: Autobahn, Rennauto, Automonteur, Autowäsche, Lastauto. Begriffe, die das Kind nicht kennt, werden erklärt. Statt mit "Auto" kann man das Spiel natürlich auch mit jedem anderen Wort machen.

Märchenvariante

Ein Erwachsener erzählt ein Märchen, das alle kennen. Beim Erzählen werden Details verändert, z.B. beißt Schneewittchen in die Birne oder findet Unterschlupf bei den acht Zwergen hinter den sechs Bergen. Wer kann gut zuhören oder findet den Fehler sofort?

Lachverbot

Einer macht Grimassen oder erzählt Quatsch, die anderen versuchen dabei ernst zu bleiben. Wer es aushält, nicht zu lachen, ist als nächster dran. Zwei Varianten, die auch viel Spaß machen: Wer schafft es am längsten, nicht zu blinzeln bzw. die Luft anzuhalten.

Schlauberger

Einer nennt ein zusammengesetztes Wort: zum Beispiel "Kochtopf" oder "Kindergarten". Der nächste muss nun mit dem zweiten Teil dieses Wortes ein neues Doppelwort bilden. Also "Topflappen" oder "Gartenzaun". Wem fällt am längsten etwas ein?

Handleser

Ein Spieler hält die Hand hin und schließt die Augen. Der andere malt mit dem Zeigefinger klare Motive auf die Handinnenfläche: Sonne, Stern, Blume, für größere Kinder auch Buchstaben oder Zahlen. Wer hat ein gutes Gespür und kann "lesen", was in die Hand geschrieben wird?

Wie bitte ?

Ein wunderbares Spiel, um Kinder ruhig zu bekommen, ist gegenseitig von den Lippen zu lesen. Der eine spricht unhörbar aber deutlich Wörter oder kurze Sätze, der andere guckt genau auf die Mundbewegungen und versucht zu verstehen.

Tierlaute

Sie können Tierlaute nachahmen und Ihre Kinder raten lassen, um welches Tier es sich handelt. Oder das Kind macht die Laute und Sie raten die Tiere.